



PRZEPISY GRY W KOSZYKÓWKĘ

W koszykówce jedna drużyna składa się z 12 zawodników (z czego 5 na raz może grać). Pozostali zawodnicy tzw. rezerwowi mogą wejść do gry zmieniając, za zgodą sędziego zawodów (arbitr przy stoliku, podczas przerwy w grze, wyraża zgodę). Drużyna może wykonać dowolną liczbę zmian swego składu. Zawodnicy muszą mieć jednolite stroje oraz numery na koszulkach od 4 do 15, zaznaczone kontrastowym kolorem. Wskazane jest, aby numery były umieszczone z tyłu (większe) i z przodu (mniejsze). W NBA przepisy są bardziej rygorystyczne, zawodnicy muszą posiadać buty w podobnym kolorze co reszta drużyny (dopasowanym do strojów), same stroje mają wyznaczone miejsca, gdzie ma być logo drużyny, logo NBA, nr graczy (wielkość też jest określona)



ZASADY GRY

Czas gry wynosi 4 x 10 min. Pomiędzy pierwszą i drugą oraz trzecią i czwartą kwartą przerwa trwa 2 minuty, natomiast pomiędzy drugą, a trzecią kwartą 15 minut. Czas gry może być skrócony w zależności od wieku uczestniczących zawodników oraz od systemu przeprowadzanych rozgrywek. Od 1 października 2003 zwiększono liczbę czasów na żądanie trenera z czterech do pięciu oraz zniesiono obowiązek brania czasu w każdej kwarcie. W pierwszych 20 minutach trener będzie mógł wziąć dwa czasy, a w drugich trzy. Oznacza, to, że szkoleniowiec będzie mógł wziąć trzy czasy w czwartej, ostatniej kwarcie. Do czasu gry nie wlicza się przerw w grze, czyli kiedy piłka jest "martwa"(ten przepis można regulować tak jak długość czasu gry). Okresy te są odliczane przez mierzącego czas (osoba przy stoliku sędziowskim). Piłka jest martwa wówczas, gdy gra została przerwana na sygnał sędziego lub po zdobyciu kosza. Celem gry jest wrzucenie piłki do kosza przeciwnika. Kosz uzyskany rzutem z gry ma wartość 2 pkt., kosz z rzutu wolnego – 1 pkt., a sprzed linii 6,75 m - 3pkt. Wygrywa ta drużyna, która w przepisowym czasie gry zdobędzie większą liczbę punktów. Jeśli po upływie czasu gry wynik jest remisowy, sędzia zarządza 5-minutową dogrywkę. Jeśli w czasie pierwszej dogrywki nie nastąpiło rozstrzygnięcie zarządza drugą (i tak aż do wygranej).



W GRZE OBOWIĄZUJĄ NASTĘPUJĄCE PODSTAWOWE PRZEPISY

- Piłka może być podawana, rzucana lub kozłowana rękami.
- Uderzenie piłki pięścią lub nogą jest przekroczeniem przepisów.
- Poruszanie się z piłką jest możliwe tylko wówczas, gdy zawodnik odbija ją o podłogę (kozłuje), co dwa kroki.
- Kozłować wolno tylko jedną ręką. Po schwytaniu piłki nie można ponownie kozłować.





W GRZE OBOWIĄZUJĄ NASTĘPUJĄCE OGRANICZENIA W CZASIE

- w ciągu 5 s od gwizdka sędziego należy wprowadzić piłkę do gry (wyrzut z autu), jeżeli zawodnik trzymający piłkę przez 5 s nie podaje, nie rzuca i nie kozłuje piłki, uważa się ją za przetrzymana,
 - w ciągu 5 s należy wykonać rzut wolny podyktowany przez sędziego,
 - każda drużyna ma 24 sekundy na przeprowadzenie akcji, oraz 8 sekund na wyjście z własnej połowy,
 - nie wolno zawodnikowi pozostawać ponad 3 s w "polu 3 sekund" przeciwnika, kiedy piłka znajduje się w posiadaniu drużyny zawodnika,
 - zmiana musi być wykonana w ciągu 20 s chyba, że zawodnik sam nie może opuścić parkietu.
- Karą za przekroczenie wyżej wymienionych przepisów o czasie jest utrata piłki i przyznanie jej drużynie przeciwnej (i brak zmiany, w ostatnim przypadku).



FAULE

Faul jest naruszeniem przepisów związanych z zetknięciem z przeciwnikiem, a także z niesportowym zachowaniem. Zawodnik nie może trzymać, blokować, szarpać, powstrzymywać przeciwnika ręką, ramieniem, biodrem, kolanem czy stopą. Faul osobisty zapisuje się winnemu zawodnikowi. Karą za faul na zawodniku nie będącym w akcji rzutowej jest przyznanie piłki drużynie zawodnika uszkodowanego. Jeżeli sytuacja ta wystąpiła w akcji rzutowej, to danemu zawodnikowi przyznaje się rzuty wolne.

Po każdym takim faulu wykonywane są rzuty osobiste. Ilość zależy od kwestii za ile był rzut i czy piłka wpadła do kosza czy nie. Gdy rzut był za 3pkt. zawodnik oddaje 3 rzuty, gdy za dwa to oddaje 2 rzuty, gdy trafił (obojętnie za 2 lub 3pkt.) oddaje jeden dodatkowy rzut.



KONSEKWENCJE PO PRZEWINIENIU:

- do pięciu fauli drużyny, przeciwnicy dostają piłkę z boku boiska, do ponownego rozpoczęcia akcji,
- po pięciu faulach następują rzuty osobiste (drużyna podlega karze, gdy jej zawodnicy popełnią 4 faule w jednej kwarcie).
- gdy zawodnik popełni piąty faul osobisty, schodzi z parkietu i przestaje grać (dokonuje się zmiany).

Mogą zaistnieć przypadki, że sędzia określa przewinienie jako obustronne. Wtedy piłkę do gry wprowadza się według wskazań strzałki.



Przewinienie techniczne (lub niegodne sportowca) karane jest dodatkowym rzutem wolnym. Piłkę po rzucie wyprowadza drużyna zawodnika, który wykonywał rzut wolny. Inne przekroczenia, jak np. niesportowe zachowanie się trenera, określa się jako przewinienie techniczne. Karą za tego rodzaju przewinienie jest rzut wolny wykonany przez zawodnika drużyny przeciwnej (techniczny). Dalszą konsekwencją w szczególnie drastycznych przypadkach przekroczeń tego typu jest dyskwalifikacja i wykluczenie z gry.

Oczywiście to są tylko podstawowe przepisy gry. Tak naprawdę istnieje szereg, skomplikowanych wytycznych, nawet co do poruszania się sędziów po boisku. Niestety bardzo ważną sprawą, jest indywidualna interpretacja przepisów przez sędziego. To on decyduje, w oparciu o przepisy i regulaminy, czy został popełniony faul.



SĘDZIOWANIE ZAWODÓW W KOSZYKÓWCE

Zanim przystąpicie do organizowania zawodów, zapoznajcie się z sygnałami sędziowskimi w koszykówce.

Komisję sędziowską w koszykówce stanowią:

- sędzia główny,
- sędzia pomocniczy,
- sekretarz,
- sędzia mierzący czas.

Jest to pełna obsada według przepisów Polskiego Związku Koszykówki.

Sędzia prowadzący zawody ma obowiązek dokładnej znajomości przepisów. Przed spotkaniem sprawdza wyposażenie i stan boiska oraz uprawnienia zawodników do gry.

Sekretarz wypełnia protokół, sumuje zdobyte punkty, wpisuje przewinienia oraz sygnalizuje sędziemu zmiany zawodników i przerwy w grze.

Sędzia mierzący czas odlicza przerwy w grze, sygnalizuje o upływie określonego czasu.

W zawodach szkolnych komisja sędziowska może się składać z sędziego prowadzącego zawody oraz sekretarza, który równocześnie mierzy czas.

WARTO KLIKNĄĆ



<http://www.koszykowka.net/>



<http://www.gwizdek.pl/>



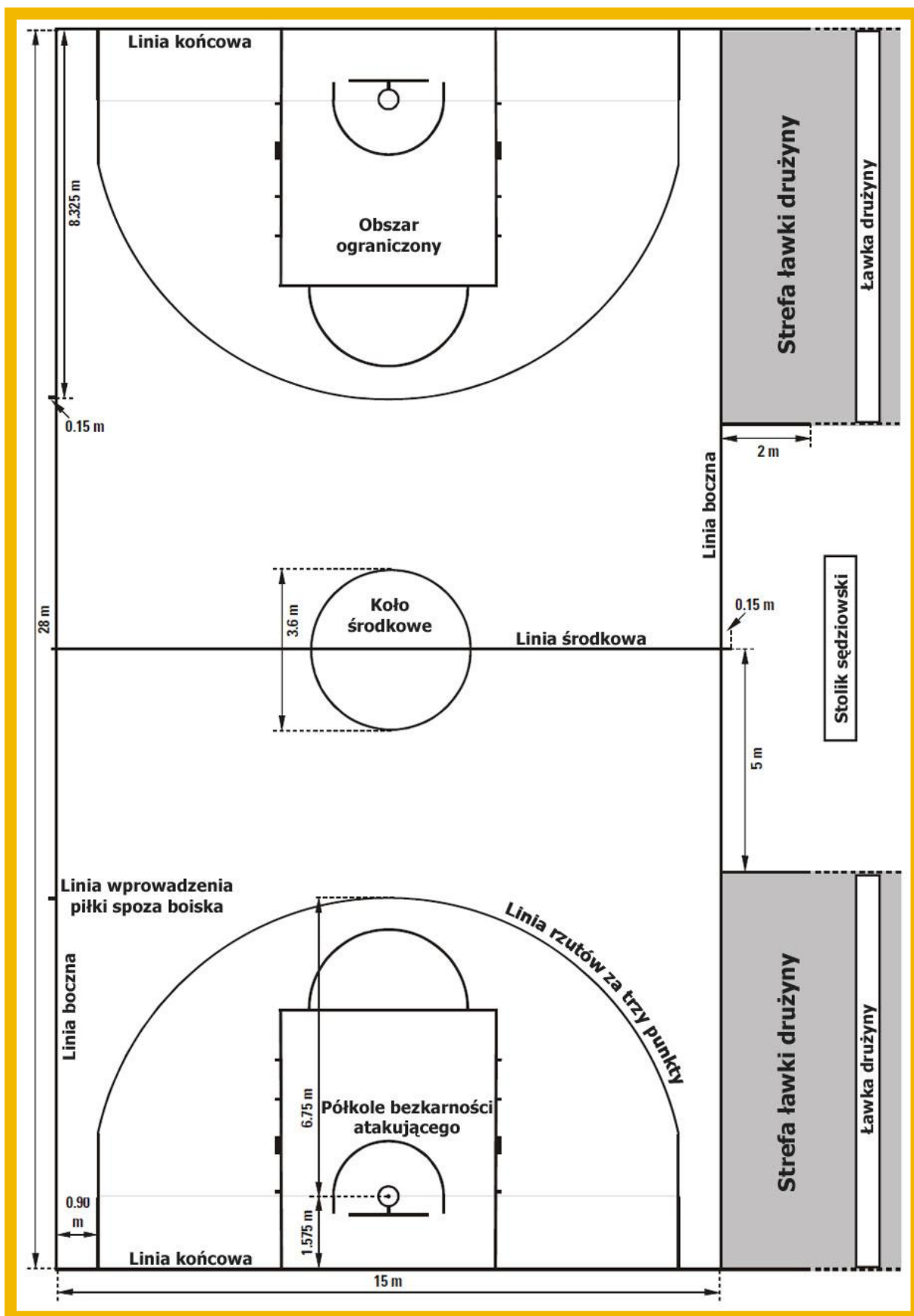
<http://www.gwizdek.pl/przepisy-gry-w-koszykowke.html>



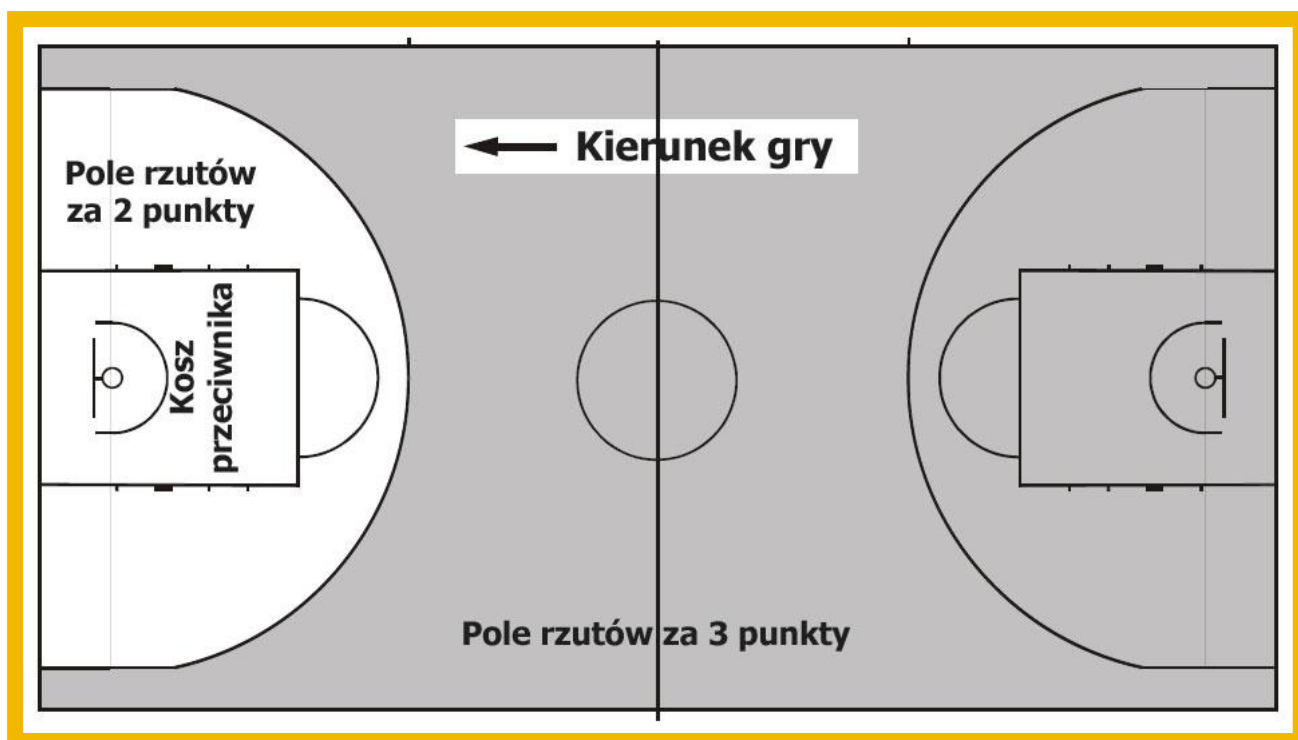
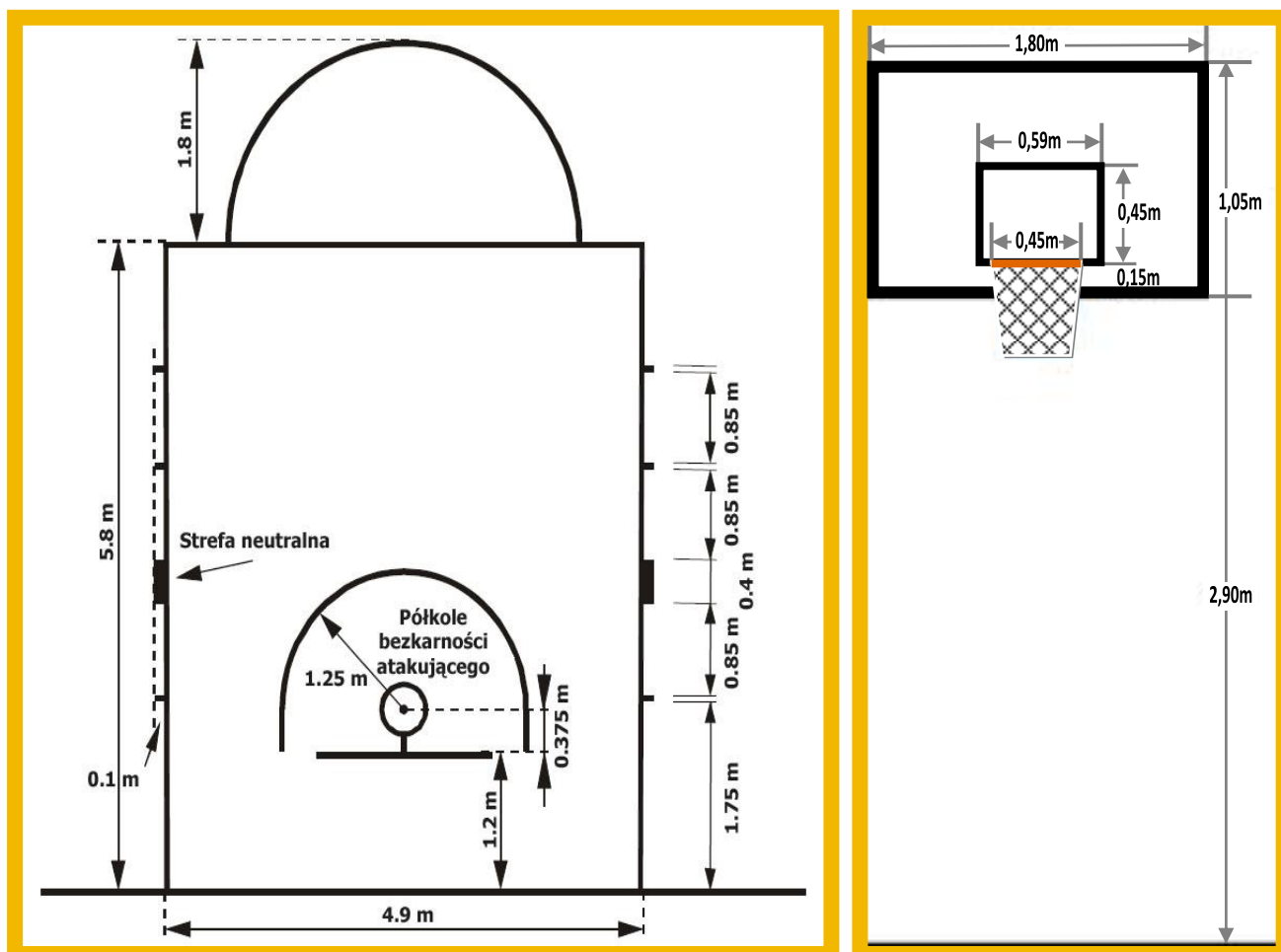
<http://www.pzkosz.pl/>



WYMIARY BOISKA



WYMIARY BOISKA



SYGNALIZACJA SĘDZIEGO



Przerwa w grze nakazana przez sędziego.
Otwarta dłoń nad głową.



Przerwa w grze na żądanie drużyny. Kształt
liter T utworzony z palca i dłoni.



Rzut sędziowski. Kciuki w górze



Błąd. Piłka za boiskiem, A - znak błędu.
B - kierunek gry.



Bieganie z piłką, "kroki". Obroty pięściami.





Nieprawidłowe kozłowanie, "podwójny drybling" Ruch klepania dłońmi.



Przewinienie techniczne. Kształt litery T utworzony z dłoni.



Przewinienie obustronne. Kolejne krzyżowanie pięści nad głową.



Wskazanie zawodnika, który popełnił przewinienie. Liczba wystawionych palców określa numer zawodnika



Zaliczanie punktów (1 palec - 1 punkt). Ruch w dół.



	<p>Błąd "3 sekund", 3 palce w bok.</p>
	<p>Unieważnienie zdobytego kosza. Poziome ruchy rękami na krzyż.</p>
	<p>Zmiana zawodników. Skrzyżowane przedramiona.</p>
	<p>Kara rzutów wolnych. Palce wskazujące na linię rzutów wolnych.</p>
	<p>Przewinienie osobiste. Pięść nad głową.</p>

Opracowanie: M. GOF. 😊

